This Page Is Inserted by IFW Operations and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning documents will not correct images, please do not report the images to the Image Problem Mailbox.

SU 1454439 JAN 1988

GUSE/ \star P36 89-322791/44 \star SU 1454-489-A Electronic game control circuit - has OR = gate, trigger and indicators which must be illuminated or output

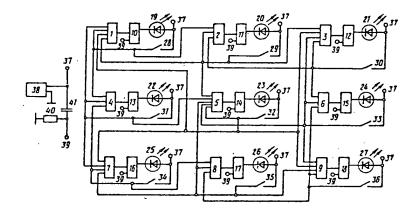
GUSEV YU A 04.01.87-SU-177291

W04 (30.01.89) A63f-09

04.01.87 as 177291 (1439AS)

Control circuit consists of OR-gates (1-9), triggers (10-18), indicators (19-27), cutout switches (28-36), power source (38), rail (37), a discharge rail (39), and a differentiating circuit with a resistor (40) and capacitor (41). The playing display is in the shape of square, divided into nine cells, each with an indicator e.g a light emitting diode - and cutout button. The OR-gates and triggers are standard logic elements, the power supply can be of any type, and the resistor and capacitor serve to form a discharge signal when the power supply is switched-on. The game consists of illuminating or extinguishing all the indicators.

ADVANTAGE - More entertainment value by having increased number of game combinations. Bul.4/30.1.89 (3pp Dwg.No.1/1) N89-245725



© 1989 DERWENT PUBLICATIONS LTD.

128, Theobalds Road, London WC1X 8RP, England
US Office: Derwent Inc., 1313 Dolley Madison Boulevard,
Suite 303, McLean, VA22101, USA
Unauthorised copying of this abstract not permitted.

(19) **SU**(11) **1454489** A 1

(5D 4 A 63 F 9/00

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НОМИТЕТ ПО ИЗОБРЕТЕНИЯМ И ОТНРЫТИЯМ ПРИ ГННТ СССР

ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

Н АВТОРСКОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВУ

- (21) 4177291/40-12
- (22) 04.01.87
- (46) 30.01.89. Бюл. № 4
- (72) Ю.А.Гусев, Е.Н.Журавлев и И.А.Пшеницын
- (53) 681.136.57 (088.8)
- (56) Авторское свидетельство СССР № 1196014, кл. A 63 F 9/00, 1984.
- (54) УСТРОЙСТВО УПРАВЛЕНИЯ ЭЛЕКТРОН-НОЙ ИГРОЙ
- (57) Изобретение относится к устройствам управления электронными играми и может быть использовано при проведении игровых мероприятий. Данное устройство позволяет повысить занимательность игры путем увеличения числа игровых комбинаций. Большее число различных комбинаций, которые необходимо рассмотреть для нахожде-

ния решения, по сравнению с аналогами делает игру, реализованную наданном устройстве, более занимательной. Она развивает логическое мышление, память и может быть использована при изучении основ математической логики. Игра, основанная на устройстве управления электронной игрой, выполнена в виде квадрата, разделенного на 9 ячеек, в каждой из которых размещены индикатор и выключатель: Игра на данном устройстве заключается в приведении всех индикаторов из произвольного начального состояния в состояние, когда. все индикаторы включены либо выключены. Отличием от аналогов является то, что в устройстве между логическими элементами и индикаторами включены триггеры. 1 ил.

٦.

Изобретение относится к устройствам управления электронными играми и может быть использовано при проведении игровых мероприятий.

Целью изобретения является повышение занимательности игры путем увеличения числа игровых комбинаций.

На чертеже представлена блок-схема устройства управления электронной игрой.

Устройство управления электронной игрой содержит элементы ИЛИ 1-9, триггеры 10-18, индикаторы 19-27, выключатели 28-36, шину 37 источника 38 питания, шину 39 сброса, дифференцирующую цепь, состоящую из резистора 40 и конденсатора 41.

Игровое табло выполнено в виде квадрата, разделенного на 9 ячеек. в каждой из которых размещены индикатор и кнопочный выключатель. Индикатор - это любой светоизлучающий прибор, который загорается при определенном сигнале на выходе триггера. с которым он соединен. В качестве индикатора можно применить, например, светодиод. В зависимости от вида индикатора применяются стандартные способы их включения. Элементы ИЛИ и триггеры являются стандартными логическими элементами и могут. быть выполнены по любой известной схеме. Источник 38 питания служит для питания элементов схемы и может

(19) SU (11) 1454489

инэтэ фооен в пум фоф

вторым выводом с первыми входами ньеквэ апэтьроплив йывдэн моте ифп выводами выключателей, и индикаторы, ния соединенный выходом с первыми ной игрой, содержащее источник питаустройство управления электрон-

модоха мываэп , ИПИ втнэмэле отофотя нен вторым выводом с вторым входом тов ИЛИ, второй выключатель соедипервого, второго и третьего элемен-

с вторым входом четвертого элемента выключатель соединен вторым выводом S١ входом третьего элемента ИЛИ, третий мы пота и МПИ втнэмэле отот саторым

пятый выключатель связан вторым вы-«NIIN втиэмэпе отватьет модоха миат входом шестого элемента ИЛИ и тремыя чатамене ототяя модоха тель связан вторым выводом с вторым го элемента ИЛИ, четвертый выключа--отки модоха мидота э модовыя мыдота или, четвертый выключатель связан втиэмэле ототяп модоха мыадэп и NIIN

вторыми входами первого и седьмого л модовые вторым выводом с 30 третьего элемента ИЛИ, шестой выклюмодоха мытчетверты и NIIN втнямяле мента ИЛИ, первым входом седьмого водом с вторым входом шестого эле-

триггерами, седьмым, восьмым и девясизожено инфференцирующей цепью, 32 нии лисия игровых комбинаций, оно занимательности игры путем увеличее с я тем, что, с целью повышения элементов ИЛИ, о т л и ч а ю щ е -

восьмого и девятого выключателей при этом первые выводы седьмого, восьмым и девятым элементами ИЛИ, тым дополнительными индикаторами и

ненных вторыми входами с выходами с первыми входами тригтеров, соедисвизян лебез тиффебентиблюшую пепь онапэтинпопод модохыя йыдотох , вин подключены к выходу источника пита-

соответствующих элементов ИПИ, вто-

зан с третьими входами первото, рой вывод седьного выключателя свя-

впотачния отомаров довые йодотв

-ыа йодота , IIIII втичнаго ототки мод

третьего элемента ИШИ и третьим вхо-

модоха мытки "ШШ потиризие ототказд

зан с вторыми входами восьмого и

-кар вывричение ототкард довыя йод 25

-ота ,ММ вотиэмене ототквед и отом

•NПИ вотнемене ототоватем и отооота ОЗ

соединен с третьии входом седьмого

элемента ИЛИ и первыми входами восьтом котэкпак оатойодтоу эонны Данное устройной "(тяфот эн) тяфот ыфотвя

потами, делает игру более заниманых комбинаций, по сравнению с ананидикаторов. Большее число различборе и анализе вариантов включения бинаторной игрой, основанной на пере-

в состояние, при котором все инди-

кнопки) путем перебора комбинаций

полученного случайным нажатием на

источника (или на любого другого,

из начального состояния, в котором

цель игры состоит в том, чтобы.

дикаторы 19 и 20 гаснут, а индикатор

-ни оннэвтстветось и состренсо вово

19 и 20 и погашенном индикаторе 22,

предыщущего состояния, Если нажать

с ними индикаторы пибо загораются,

ние на противоположное, а связанные

-котоор эово тикнэмем ыдэттидт ототе

ветствующих триггеров. В результате

их выходов - на счетные входы соот-

соответетвующих элементов NIIN, а с

контакте появляется сигнал логичес-

ты выключателей 28-36. При замыкании

шине 37 поступает на первые контак-

нал логической единицы по единичной

в нупевое состояние, все индикаторы

39, и все тригтеры устанавливаются

тор 40, представляющие собой диффе-

ступает на конденсатор 41 и резис-

потической единицы. Этот сигнал по-

двития вотъявляетой буго ви вк 85

Устройство работает спедующим

мирования сигнала сброса при включе-

-чо и конденсатор 41 служат для фор-

мический источник тока. Реэистор схеме индо применен например хи-

быть выполнен по любой известной

нии источника 38 питания.

После включения источника питания

формируется сигнал по шине сброса

ренцирующую цепь, Благодаря этому

при этом гаснут. Одновременно сиг-

кои единицы, поступающий на входы

мофота отэ вн кпэтвгипла отодом

либо гаснут, в зависимости от их

на кнопку 28 при горящих индикаторах

то триггеры 10, 11, 13 изменяют

находится схема, после включения

нажатия выключателей привести схему

тельной, Она развивает логическое

пользована при изучении основ мате-

-маоп винетобретения повы-

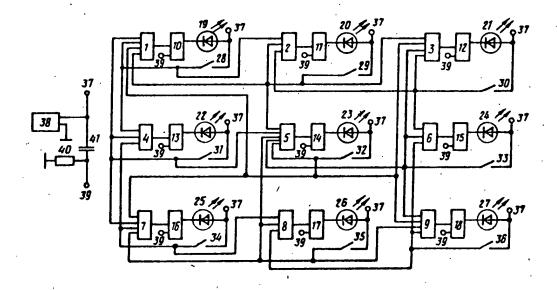
шает занимательность игры.

матической погики.

.RoTesqoise 22

вод первого выключателя дополнительно подключен к третьему входу шестого элемента ИЛИ, второй вывод второго выключателя соединен с чътвертым входом пятого элемента ИЛИ, второй вывод третьего выключателя связан с третьим входом восьмого элемента ИЛИ, второй вывод четвертого
выключателя соединен с третьим входом девятого элемента ИЛИ и четвер-

тым входом второго элемента ИЛИ, второй вывод пятого выключателя подключен к четвертому входу девятого элемента ИЛИ, второй вывод шестого выключателя соединен с четвертым входом шестого элемента ИЛИ, причем выходы триггеров связаны с входами соответствующих индикаторов, которые выходами соединены дополнительно с выходом источника питания.



Составитель С.Алексанов Техред Л.Олийнык Кор

Корректор С.Черни

Заказ 7377/12

Редактор Н.Горват

Тираж 372

Подписное

ВНИНПИ Государственного комитета по изобретениям и открытиям при ГКНТ СССР 113035, Москва, Ж-35, Раушская наб., д. 4/5